

Naskah Publikasi

TUGAS AKHIR


Penguatan Eksistensi dan Identitas Komunitas Skateboard Melalui Produksi
Majalah "SHRIMP RIVER MAGZ"

Oleh

Dweysa Wahabi Anas
NIM. 12321135

Telah disahkan dosen pembimbing skripsi pada: 31 OCT 2016


Dosen Pembimbing Skripsi,


Sumekar Taniung S.Sos., M.A
NIDN. 0514078701



Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia


Muzayin Nazaruddin, S.Sos., M.A
NIDN. 0516087901

TUGAS AKHIR

**Penguatan Eksistensi dan Identitas Komunitas Skateboard melalui produksi
Majalah “SHRIMP RIVER MAGZ”**



NASKAH PUBLIKASI

**Laporan Projek Komunikasi Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan
Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Oleh :

DWEYSA WAHABI ANAS

12321135

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI & ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2016

Naskah Publikasi

Naskah Publikasi

TUGAS AKHIR

**Penguatan Eksistensi dan Identitas Komunitas Skateboard Melalui Produksi
Majalah "SHRIMP RIVER MAGZ"**

Oleh

**Dweysa Wahabi Anas
NIM. 12321135**

Telah disahkan dosen pembimbing skripsi pada:

31 OCT 2016

Dosen Pembimbing Skripsi,

**Sumekar Tanjung S.Sos., M.A
NIDN. 0514078701**

الجامعة الإسلامية
Mengetahui,

**Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Muzavin Nazaruddin, S.Sos., M.A

NIDN. 0516087901

KOMUNIKASI STRATEGIS

Penguatan Eksistensi dan Identitas Komunitas Skateboard Melalui Produksi Majalah

“SHRIMP RIVER MAGZ”

DWEYSA WAHABI ANAS

*Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FPSB UII,
menyelesaikan studi pada tahun 2016*

SUMEKAR TANJUNG S.Sos., M.A

Staf pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi FPSB UII

ABSTRACT:

Skateboarder in Yogyakarta had been established since 1990, whom local people there, barely hear about it. Eventually skateboard started to be wellknown by local people in the positive sport activities. This fact can be seen from the growth number of the skateboarder in Yogyakarta. The issue which has been occurred can be blamed into the lack of printing media and its existancy of the skateboard community itself. In order to improve it here in Yogyakarta, this project intention is to build offline digital magazine. This kind of magazine production intends to have its existence and identity in Yogyakarta improved. Nevertheless with the improvement of new era media blooming with its very fast growth, the writer wish to have it as known as the offline digital media. This kind of media tells story of the current active skateboard community in Yogyakarta with their lifestyle on music, fashion and trend youngster cafe, Writer would also like to create its own particular character with the offline digital media on this magazine. The outcome of this project have its conclusion which said that, the digital “Shrimp River Magz” could et the enclosed relation among one to each other skateboard communities, people would know them more closely on their existence in Yogyakarta and this also as the pot for increasing individual performance or particular skateboarder community which could attract the extreme spot sponsors in Yogyakarta or Indonesia, Therefore they will be motivated to upgrade their skill on doing it.

Keyword: Digital Magazine, community, Skateboard

Pendahuluan

Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota dimana peminat olahraga ekstrem skateboard banyak diminati oleh hampir semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Berdasarkan definisinya skateboard (papanluncur) adalah sebuah papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk aktivitas meluncur.

Skateboard bukanlah olahraga yang baru di Yogyakarta, karena skateboard itu sendiri di Indonesia telah ada di Yogyakarta sekitar tahun 1990an, namun masyarakat belum mengenal tentang skateboard. Sebab masyarakat menganggap olahraga

skateboard merupakan olahraga jalanan (olahraga yang lahir di jalan). Seiring berjalannya waktu, hanya sebagian masyarakat yang mengenal skateboard sebagai olahraga atau kegiatan yang positif. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan skateboard di Yogyakarta.¹

Adapun penyebab majunya dunia skateboard di Indonesia, terlebih di Yogyakarta yaitu apabila terdapatnya dukungan dan fasilitas dari pemerintah, karena skateboard di Yogyakarta sekarang ini secara jumlah bertambah, dapat dilihat dari pemain skateboard yang bertambah banyak, sedangkan secara kualitas masih sangat kurang².

Di Yogyakarta memiliki lebih dari 10 komunitas skateboard, hingga sekarang berkembang dan bertambah banyak. Adapun lokasinya di beberapa tempat seperti Mandala Krida, Balai Kota, UGM dan beberapa tempat lainnya. Anggota dari Komunitas skateboard rata-rata dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Untuk tempat bermain skate di Yogyakarta mereka hanya menggunakan sisi jalan raya, atau lapangan kosong. Keterbatasan tersebut tidak membuat para komunitas skateboard ini berhenti bermain.

Di dunia *skateboard* terdapat hari perayaan Internasional yaitu *Happy Skateboarding Day* yang dilaksanakan pada tanggal 21 juni. Hampir semua komunitas di Yogyakarta datang merayakan happy skateboarding day tersebut.

Masalah yang berkaitan dengan skateboard di Yogyakarta, yaitu kurangnya media cetak dan eksistensi dari komunitas skateboard itu sendiri. Majalah independen digital dibuat berdasarkan kemajuan teknologi saat ini dan menyesuaikan segmentasi majalah digital yaitu dari kalangan anak muda. Majalah adalah salah satu sarana untuk mendapatkan beberapa macam informasi atau *knowledge*. Terlebih kepada majalah versi digital yang dapat di akses melalui online maupun offline dan juga dapat di unduh dengan gratis maupun berbayar. Untuk saat ini media online yang menggunakan internet sangat berperan penting sebagai alat untuk media promosi.

¹ Helniha, Bobby A. "Jogja Skatepark" di Daerah Istimewa Yogyakarta. Fakultas Teknik. Universitas Atmajaya Yogyakarta. 2010. Hal.17

² Association. *Jogjakarta Skatepark*. <http://issuu.com/zoulordz/docs/skateparkjogja>, diakses 14 Oktober 2015

Majalah adalah sarana atau media yang banyak digunakan sebagai sumber sarana media promosi.³

Melihat fenomena inilah yang membuat saya tertarik menjadikannya sebuah projek untuk kemudian di aplikasikan dengan membuat media untuk salah satu komunitas skateboard di Yogyakarta. Projek yang akan dilakukan dimulai dari membuat proposal kerja sama ke beberapa perusahaan lokal di Yogyakarta dan mewawancarai Komunitas Skateboard Yogyakarta untuk dapat di masukan kedalam media yang menyuarakan keinginan, perkembangan, dari komunitas skateboarders.

Tinjauan Pustaka

a. Komunitas

Menurut kamus sosiologi, komunitas adalah sekelompok orang-orang atau sebagian dari masyarakat yang didasarkan pada perasaan yang sama, sepenanggungan, dan saling membutuhkan dan saling peduli satu sama, dimana dalam sebuah komunitas terjadi karena adanya interaksi dan relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan dan hobi, serta bertempat tinggal disatu wilayah tempat tertentu.⁴

Komunitas adalah dimensi yang dibangun oleh interaksi sosial dan identifikasi kebutuhan fungsional. Kekuatan pengikat suatu komunitas terutama biasanya didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial, ekonomi untuk kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya.⁵ Komunitas adalah suatu kelompok yang hidup dan saling berinteraksi didalam suatu area atau wilayah tertentu. Menurut kamus bahasa Indonesia, komunitas adalah klompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi disuatu daerah tertentu, masyarakat.

b. Majalah

Majalah modern muncul sebagai media massa karena, berperan sebagai penghubung sistem pemasaran. Majalah mampu merangkum berbagai selera dan

³ Ariatmanto, Dhani 2013. *Pembutan dan Publikasi Majalah Digital "Destiny God" dengan Menggunakan Adobe Flash CS*. Skripsi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, AMIKOM Yogyakarta

⁴ Soerjono, Soekanto. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

⁵ <https://airachma.wordpress.com/2009/10/11/pengertian-komunitas/> . Pengertian Komunitas.

kepentingan secara luas, namun sebagian besar majalah berfokus pada khalayak homogen tertentu atau kelompok-kelompok yang memiliki kepentingan yang sama. Saat ini majalah sering kali diterbitkan khusus untuk kelompok tertentu. Majalah dianggap mampu menciptakan pasar sendiri untuk suatu produk, maka hubungan antara majalah dan khalayaknya juga sedikit berbeda. Hal ini dikarenakan isi majalah lebih mengarah pada kepentingan khalayak, oleh karena itu majalah hanya berfokus untuk melayani khalayak itu saja.⁶

Majalah adalah liputan jurnalistik berisikan liputan yang dilakukan secara berkala, pandangan mengenai topik yang aktual patut diketahui oleh pembaca. Waktu penerbitan majalah bisa dibedakan dalam jangka waktu atas majalah bulanan, tengah bulanan, mingguan dan sebagainya. Majalah dapat dibuat dalam pengkhususan pembuatan isinya seperti majalah berita, wanita, remaja, olahraga, sastra, ilmu pengetahuan tertentu, dan sebagainya. Menurut Dominick, klasifikasi majalah dibagi menjadi lima kategori utama, yaitu: (1) *general consumer magazine* (majalah konsumen umum); (2) *business publication* (majalah bisnis); (3) *literacy reviews and academic journal* (kritik sastra dan majalah ilmiah); (4) *newsletter* (majalah khusus terbitan berkala); (5) *public relation magazines* (majalah humas). Majalah merupakan pengorganisasian yang paling simpel dalam media, lebih mudah dalam mengelolanya, jenis dan sasaran khalayaknya.⁷

Dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat dan juga adanya kemunculan internet dalam media, membuat majalah konvensional menjadi kurang diminati oleh khalayak. Hal ini mendorong perubahan majalah konvensional menjadi majalah digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Perubahan majalah yang diubah menjadi bentuk digital ini diharapkan dapat membuat majalah tetap hidup dan mempertahankan pangsa pasar.

Dampak positif bagi khalayak dan penerbit dengan adanya majalah digital adalah karena bentuknya dapat memberikan fleksibilitas dan kapasitas distribusi yang melampaui kemampuan media kertas. Konten dalam majalah digital melebihi konten media berbasis kertas dengan memasukkan unsur video, suara dan tautan web, serta menciptakan produk digital yang kreatif dan interaktif. Proses penerbitan yang jauh lebih efektif membantu para penerbit dengan adanya majalah digital

⁶ Haris Munandar & Dudy Priatna. 2003. *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta: Kencana

⁷ Ardianto, Elvinaro, Komala Lukiaty, Karlinah Siti, 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

karena dari segi biaya akan lebih murah daripada mencetak, memberikan konten yang lebih hidup, dan biaya distribusi yang lebih rendah.⁸

Metode Penciptaan Kerja

1. Perencanaan kreatif

Projek yang akan saya lakukan dimulai dengan mewawancarai dan foto ketua atau salah satu skateboarder dari komunitas skate Yogyakarta. Dilanjut melakukan editing untuk pembuatan majalah skateboard. Selain itu, akan melakukan kerja sama kepada perusahaan untuk membiayai pembuatan majalah ini. Penulis berharap dengan adanya projek ini, dapat meningkatkan eksistensi komunitas skateboard Yogyakarta yang mulai menurun.

2. Perencanaan teknis dan peralatan

Projek ini memerlukan beberapa keperluan peralatan seperti kamera DSLR, alat perekam. Sedangkan untuk perencanaan teknis, mengatur waktu wawancara kepada sumber atau komunitas skateboard. kegiatan mendokumentasikan setiap kegiatan, seperti wawancara dan foto dan kegiatan lainnya sebagai bukti nyata projek ini.

3. Perencanaan sumber daya pendukung

Projek ini memerlukan dukungan dari banyak pihak. Berikut sumber daya manusia beserta tugas yang akan dijalankan:

- Teman-teman, bertugas untuk membantu dalam editing dan foto.
- Sponsorship, bertugas untuk membantu dalam pendanaan dalam projek
- Komunitas skateboard jogja, membantu untuk memberikan waktu wawancara.
- Orang tua dan para dosen, guna mendukung projek ini agar berjalan sesuai yang diharapkan

4. Perencanaan anggaran dan jadwal pelaksanaan

Adapun rancangan anggaran biaya yang akan dikeluarkan dalam projek pembuatan majalah *Shrimp River Magz*:

⁸ <http://ariessoftware.org/produk/89-majalah-digital.html>
ariessoftware . Majalah Digital

- a. Penyewaan kamera
- b. Konsumsi
- c. Kertas cover CD
- d. Sticke cover CD
- e. CD

Rancangan Anggaran Biaya

Nama barang	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah	Keterangan
	Barang			
Penyewaan kamera	1	Rp.125.000,-	Rp.250.000,-	2x24 jam
DSLR				
Canon EOS30D				
Konsumsi	3	Rp.10.000,-	Rp.30.000,-	
narasumber				
Kertas cover CD	20	Rp.5000,-	Rp.100.000,-	
Sticker CD	20	Rp.1000,-	Rp.20.000,-	
CD	20	Rp.5000,-	Rp.100.000,-	

Jadwal pelaksanaan, projek ini direncanakan akan mulai prosesnya pada bulan Desember 2015 atau Maret 2016.

Pra-projek

Tahap:

1. Menyusun rancangan projek
2. Memilih tempat dan lokasi yang akan dikunjungi dalam projek
3. Mengurus perizinan yang akan dijadikan sarana projek
4. Menentukan dan melobi komunitas skateboard Yogyakarta
5. Melobi tempat penyewaan peralatan

Pada tahapan ini, penulis menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam projek, yaitu rancangan projek, pemilihan lokasi projek, perizinan, menghubungi komunitas Yogyakarta, dan mencari tempat penyewaan peralatan guna mendukung lancarnya projek.

Projek

Kegiatan saat projek, meliputi:

1. Mengunjungi Lokasi Projek

Setelah mendapat perizinan dari pihak-pihak yang terkait, penulis mulai melakukan projek di lokasi yang telah ditentukan.

2. Wawancara

Melakukan wawancara langsung maupun tidak langsung (melalui perantara media).

3. Observasi

Mengamati aktivitas komunitas skateboard dan lingkungan sekitar lokasi projek.

4. Produksi majalah

Setelah semua data dan informasi yang dibutuhkan terkumpul, maka dilakukan produksi majalah.

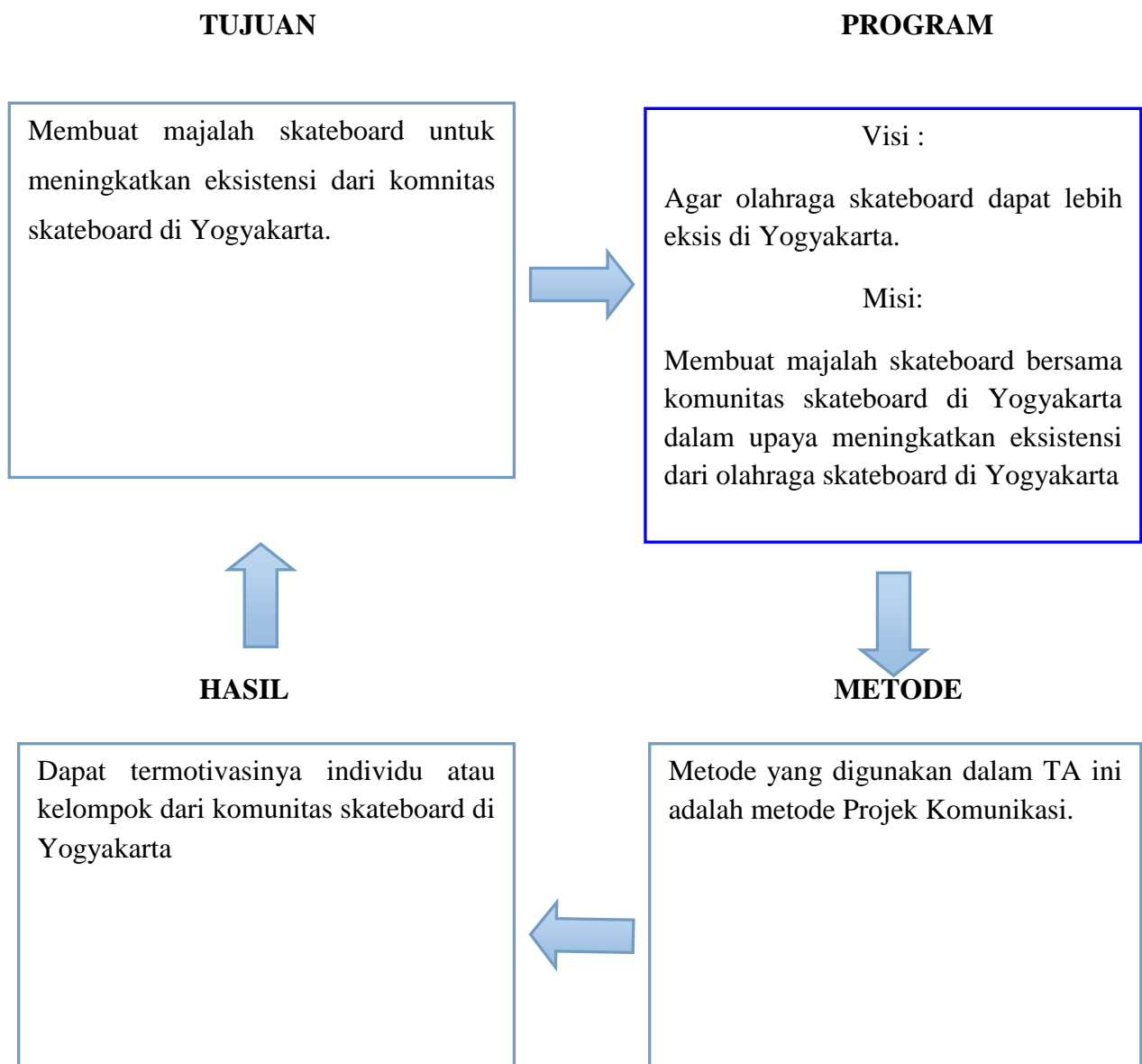
Pasca Projek

Menyelesaikan beberapa urusan di dalam pengerjaan editing. Mengarsipkan dokumentasi-dokumentasi yang diambil dan diperoleh di lapangan, dan menyelesaikan hal lainnya yang berhubungan dengan pasca projek ini.

Penulisan Laporan

Setelah pra-projek, proyek, dan pasca proyek selesai dilaksanakan, yang harus dilakukan adalah membuat dan menyusun laporan hasil proyek dengan mencantumkan seluruh kegiatan yang telah dilakukan di lokasi proyek dan bentuk tulisan, serta dokumentasi foto .

Tahapan Kegiatan



Pembahasan Karya

Proses Pembuatan Majalah

a. Tahap - tahap :

1) Membuat proposal kerja sama

Untuk pembuatan majalah SHRIMP RIVER penulis harus membuat proposal kerja sama untuk membiayai produksi majalah digital tersebut. penulis mengajak kerjasama dengan 3 toko untuk dapat merealisasikan majalah digital. 3 toko tersebut adalah; Demajors Jogja, Predator Skateshop dan Letravail Coffee Shop. Dan juga 4 *sponsorship*, 4 *Sponsorship* tersebut adalah: Waves Clothing, Fleur.cmpny, Ordenado pomade dan basicleaner.

2) Membuat Desain Cover majalah.

Untuk membuat design cover majalah penulis harus menggunakan cara manual yaitu menggambar dikertas gambar, kemudian me-*scan* gambar dan mengedit di Photoshop dan CorelDRAW X7.

3) Mewawancarai beberapa komunitas Skateboard di Yogyakarta

Disini penulis mewawancarai beberapa komunitas skate di Yogyakarta seperti; skate girls Yogyakarta, Skate ISI, Skate UGM, Skate UII, skate Denggung, Skate Opein, skate Jokteng, skate wates.

4) Mendesain halaman majalah

Disini penulis mendesain halaman menggunakan Aplikasi CorelDRAW X7 yang didalam majalah tersebut terdapat 4 rubrik/ *running head* yaitu:

a. Music

Rubrik ini membahas aliran aliran musik yang sering didengar oleh kalangan anak muda salah satunya pemain skate.

b. Lensa kamera

Rubrik ini menampilkan beberapa hasil karya fotografi yang ditampilkan di beberapa halaman di Shrimp River Magz.

c. Profil

Rubrik ini membahas mengenai beberapa profile suatu perusahaan yang sudah bekerjasama dengan Shrimp River Magazine.

d. Feature

Rubrik feature ini membahas mengenai profile suatu komunitas skateboard di Yogyakarta.

Ada beberapa iklan dan juga berbagai bahan tambahan lainnya seperti wawancara dengan khalayak dan info mengenai kompetisi skatebord. Dengan memasukan data-data seperti foto dan informasi-informasi yang sudah didapat oleh penulis. Kendala penulis adalah sulitnya mengumpulkan data-data yang ingin dimasukan dalam majalah, karena narasumber yang ingin ditemui sulit untuk dihubungi dan sulit untuk mengatur jadwal bertemu. Dan berikut adalah proses dalam pembuatan design majalah digital menggunakan corelDRAW x7

5) Desain Akhir

Di Desain akhir penulis akan membuat design menggunakan FlipBook Maker agar bentuk majalah lebih nyata terlihat seperti majalah sungguhan dengan memasuk design yang sudah dijadikan foto berbentuk JPG. Kendala penulis adalah dana untuk mencetak cover majalah digital karena akan dimasuki di beberapa toko, dan juga softcopy majalah akan dimasuki dalam cd kemudian cd dimasukan kedalam cover yang sudah di design.

6) Konsep Penyusunan

Penyusunan akan dilakukan secara bertahap, dari mulai foto-foto hasil bidikan sendiri, iklan, profile dari isi atau inti dari majalah, dan beberapa dokumen foto yang telah ada dan sesuai dengan tujuan perancangan majalah digital offline ini, hal ini dilakukan selama pengerjaan tugas akhir ini. Focus penyusunan majalah ini terletak kepada foto, design doodle “gambar-gambar karakter monster”.

Urutan Isi Majalah

Hal	Rubrik/ tema
Utama	Cover
1	Daftar Halaman
2	Rubrik/ lensa kamera
3-5	Rubrik/ music
6	Iklan
7	Karya editing/ Foto-foto
8	Iklan
9-11	Rubrik/ Lensa kamera
12-19	Rubrik/ Profile
20	Posser dan skateboarder
21	Kompetisi Skateboard Yogyakarta
22	Iklan
23-30	Rubrik/ feature
31	Fashion art of skate
32	Sponsorship
Akhir	Back cover/ doodle art

Tabel 2.1. Bagian/halaman dalam majalah

b. Unur-unsur

1) *RunningHead*

Running head/ rubrik yang berfungsi untuk memudahkan pembaca dalam menemukan topik yang diinginkan.⁹ Disini penulis menggunakan *Running head* hampir disetiap halaman, nama dari setiap halaman tersebut antara lain music, lensa kamera, profile, dan feature:

- a. *Runninghead/* rubrik music membahas mengenai beberapa genre musik yang kerap didengar oleh para skateboarder dan dimajalahi ini penulis memasuki tiga genre yaitu punk, Dj, dan blues.
- b. *Runninghead/ rubrik* Profile untuk mempublikasikan beberapa profile sponsor yang telah bekerja sama dengan majalah yang dibuat oleh penulis. Nama-nama yang telah bekerja sama dengan majalah Shrimp River diantar lain; Fleur company, letravail coffee shop. Waves, basiccleaner, Golden.ink, Predator Skate shop, DemajorsYK.
- c. *RunningHead/* rubric feature membahas mengenai beberapa komunitas skate di Yogyakarta dari yang sudah diketahui banyak oleh kalangan awam hingga tidak diketahui sama sekali. Nama-nama komunitas skate diantara lain Skater girl, Skater denggung, Skater Opein, Skater Jokteng, Skater Wates, Skater UGM, Skater ISI, SKater UII
- d. *Runninghead/* rubrik lensa kamera memberikan hasil foto lokasi lokasi bermain skate di beberapa skatepark Yogyakarta oleh penulis diantar lain; Opein Skatepark dan Denggung Skatepark.
- e. *Runninghead/ artikel* merubakan bagian majalah yang membahas tentang salah satu skater di Yogyakarta yang sudah lama berkelut dalam duni skate di Yogyakarta dan di jadikan artikel.

⁹ (http://dspace.library.uph.edu:8080/jspui/bitstream/123456789/1999/6/02320080054_Chapter4.pdf)

Richarda, Angelina.2013. Program Desain Komunikasi Visual Pada Pembuatan Alternatif Majalah Venture. Desain Komunikasi Visual. Universitas Pelita Harapan. 10 mei 2016

2) *image caption*

Caption menurut kamus besar bahasa Inggris adalah tulisan singkat yang melengkapi suatu gambar.

3) *Headline*

Headline menurut kamus besar bahasa Inggris adalah menempatkan sebuah cerita di halaman muka.

4) *Folio*

Folio yang terletak di samping angka halaman dalam majalah ini bertuliskan nama majalah itu sendiri yaitu “Shrimp River” biasanya didalam folio tersebut dituliskan tanggal majalah yang diterbitkan namun karena kendala waktu yang belum ditentukan penulis hanya menuliskan judul majalah itu sendiri saja.

5) Cover

Cover adalah sampul pada majalah atau buku, gambar pada cover menjelaskan apa isi dari buku atau majalah. Sedangkan di surat kabar atau majalah di sesudah dan sebelum tulisan terdapat sebuah gambar yang biasa disebut *Vignette* (baca= vinyet). *Vignette* adalah gambar yang menghias atau mengisi kolom di halaman yang kosong pada majalah atau surat kabar.¹⁰

6) Iklan

Iklan atau advertising merupakan bentuk komunikasi non personal mengenai suatu organisasi, produk, servis, atau ide yang dibayar oleh sponsor. Keuntungan lain dari media massa adalah kemampuannya dalam menarik perhatian konsumen terutama bagi produk yang telah dikenal masyarakat.¹¹

¹⁰ Jhon M Echols. dan Hassan Shadily. Kamus Indonesia Inggris. Rev. John U. Wolf dan James T. Collins. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1992)

¹¹ Morissan. 2010. *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana

ANALISIS SWOT

Analisis SWOT merupakan tindakan identifikasi terhadap beberapa faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. melalui analisis ini, PR dapat memperoleh gambaran mengenai kondisi suatu objek yang ingin diteliti berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal. Analisis SWOT terdiri dari empat faktor, yaitu. Berikut adalah analisis SWOT pada Shrimp River Magz :

a. Strength

Kondisi kekuatan atau keunggulan yang terdapat dalam organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada.. Shrimp River magz merupakan majalah digital offline yang masih jarang ditemui khususnya di Yogyakarta. Adanya majalah digital offline ini juga membantu dalam mengurangi pemakaian kertas sehingga berkurangnya dampak global warming. Dari segi desain, Shrimp River Magz ini terlihat menarik karena didalamnya menggabungkan konsep doodle art dengan tema skate lifestyle sehingga tidak terkesan monoton. Kemudian untuk mengkonsumsi majalah digital online ini, publik dapat mendapatkannya secara gratis.

b. Weakness

Kondisi kelemahan atau kekurangan yang terdapat dalam organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada. Kelemahan yang dianalisis merupakan faktor yang terdapat dalam tubuh organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri. Kelemahan dari majalah ini yaitu harus menggunakan laptop/PC untuk mengaksesnya dan produksi Shrimp River Magz masih terbatas karena hambatan biaya produksi dan kurangnya sponsorship dan hanya dapat

dinikmati oleh kalangan yang mengerti akan teknologi sehingga dapat membatasi sasaran atau target pasar.

c. Opportunity

Kondisi dimana peluang atau kesempatan berkembang di masa datang yang terjadi. Kondisi yang terjadi merupakan peluang yang berasal dari luar organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri. Shrimp River Magz ini memberikan peluang bagi komunitas Skate di Yogyakarta untuk lebih terekspose dan diakui keberadaannya.

d. Threat

Kondisi dimana adanya ancaman dari luar. Ancaman ini dapat mengganggu organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri. Adanya majalah digital sejenis yang memproduksi majalah secara besar-besaran dan berada dibawah naungan institusi media ternama. Adanya pesaing ini merupakan ancaman terbesar bagi Shrimp River Magz yang merupakan majalah digital yang diproduksi secara independen.

Prospek Karya

a. **Komunitas**

Majalah ini dibuat agar skater atau komunitas skate di Yogyakarta termotivasi karena adanya media majalah yang meliput keberadaan para komunitas skateboard di Yogyakarta.

Dengan meliput komunitas skate Yogyakarta di majalah Shrimp River, masyarakat awam akan lebih mengenal bahwa di Yogyakarta terdapat komunitas Skate yang sudah berkembang dan banyak peminat.

b. Masyarakat

Disini semua khalayak dapat menikmati majalah digital ini tanpa harus menggunakan internet dan juga cukup terjangkau untuk semua kalangan, karena penulis mendistribusikan majalah digital ini di 3 toko dengan gratis.

Kemudian dengan adanya majalah ini masyarakat atau khlayak juga lebih tahu bahwa komunitas atau skateboarder di Yogyakarta berkembang cukup pesat.

c. Industri media

Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan media baru, adanya proyek majalah digital ini industri media lebih berpusat pada media baru seperti majalah digital yang dibuat oleh penulis.

Majalah ini dibuat dengan bentuk digital yang dikemas di dalam CD/ offlin. Sehingga lebih unik dan menarik, selain itu majalah ini dapat mengurangi penggunaan kertas yang bertujuan menggerakkan “*Go Green*”.

Maka dengan adanya pembuatan majalah digital ini industri percetakan dapat mengikuti perkembangan teknologi tanpa menghilangkan media cetak di dunia percetakan seperti majalah, koran dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Helniha, Bobby A. "Jogja Skatepark" di Daerah Istimewa Yogyakarta. Fakultas Teknik. Universitas Atmajaya Yogyakarta. 2010. Hal.17

Association. *Jogjakarta Skatepark*. <http://issuu.com/zoulordz/docs/skateparkjogja>, diakses 14 Oktober 2015

Ariatmanto, Dhani 2013. *Pembuatan dan Publikasi Majalah Digital "Destiny God" dengan Menggunakan Adobe Flash CS*. Skripsi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, AMIKOM Yogyakarta

Soerjono, Soekanto. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

<https://airachma.wordpress.com/2009/10/11/pengertian-komunitas/> . Pengertian Komunitas.

Haris Munandar & Dudy Priatna.2003. *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta: Kencana

Ardianto, Elvinaro, Komala Lukiaty, Karlinah Siti, 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

<http://ariessoftware.org/produk/89-majalah-digital.html>
ariessoftware . Majalah Digital

http://dspace.library.uph.edu:8080/jspui/bitstream/123456789/1999/6/02320080054_Chapter4.pdf Richarda, Angelina.2013. Program Desain Komunikasi Visual Pada Pembuatan Alternatif Majalah Venture. Desain Komunikasi Visual. Universitas Pelita Harapan. 10 mei 2016

Jhon M Echols. dan Hassan Shadily. Kamus Indonesia Inggris. Rev. John U. Wolf dan James T. Collins. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1992)

Morissan. 2010. *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana

IDENTITAS PENULIS

A. Identitas Penulis Pertama (Mahasiswa)

Nama : Dweysa Wahabi Anas
NIM : 12321135
Tempat tanggal lahir : Jakarta, 15 Mei 1994
Prodi/Fakultas/Universitas : Ilmu Komunikasi/FPSB/UII
Konsentrasi : Komunikasi Strategis
Alamat dan Kontak : Jl. Danunegaran MJ 3/ 1135B
Yogyakarta. 081326642578
Karya Tulis Ilmiah : Penguatan Eksistensi dan Identitas
Komunitas Skateboarder Melalui
Produksi Majalah “SHRIMP RIVER MAGZ”

B. Identitas Penulis Kedua (Dosen Pembimbing Skripsi)

Nama : Sumekar Tanjung S.Sos., M.A
NIDN : 0514078701
Tempat tanggal lahir : Yogyakarta, 14 Juli 1987
Jabatan Akademik : Dosen
Alamat dan Kontak : Randurejo, Donokerto, Turi, Sleman / 085743370314
Karya Tulis Ilmiah : -

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	International Conference on Sosian Sciences, Humanisme, and Suport Science	Lanang teman: Becoming Javanese Real Men in Indonesia	2-3 Februari 2016, Bali, Indonesia
2	Symposium on Culture	Semiotic of Javanese	25-27 Nopember

	and Cooperation IndonesiaMalaysia 2015	Male Superiority in Campursari Music	2015, Putrajaya Malaysia
3	Wacana Faterhood pada Rubik It Works For Me dalam Majalah Best Life Indonesia	Seminar Nasional Riset Inovatif	18-19 Nopember 2015, Bali Indonesia
4	International Conference on Humanities Languages, and Social Sciences	Narative Analysis Of the Application of Function Character In Indonesia	Juli 2015, Hotel Dynasty, KualaLumpur, Malaysia 38
5	International Conference on Economics, Humanies, and The representation of Two Javanese Masculinity Principles in Indonesia	Campursari Songs “Stasiun Balapan” and “Sewu Kutho”	Juni 2015, Hotel Flamingo, Kuala Lumpur Malaysia
6	International Conference of Constructing Southeast Asia	Selling Out Men Eye Candy in The Postcolonial Discourse: Comodifying The Men”s Body in The Popular Magazine of Indonesia	Oktober 2013, Universitas Gajah Mada, Yogyakarta

